

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2004 年 3 月 25 日 (25.03.2004)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2004/024263 A1

(51) 国際特許分類: A63F 13/00,
13/06, G06F 3/16, G10L 15/00
(21) 国際出願番号: PCT/JP2003/007727
(22) 国際出願日: 2003 年 6 月 18 日 (18.06.2003)
(25) 国際出願の言語: 日本語
(26) 国際公開の言語: 日本語
(30) 優先権データ:
特願2002-269161 2002 年 9 月 13 日 (13.09.2002) JP
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ
株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒100-
6330 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 Tokyo

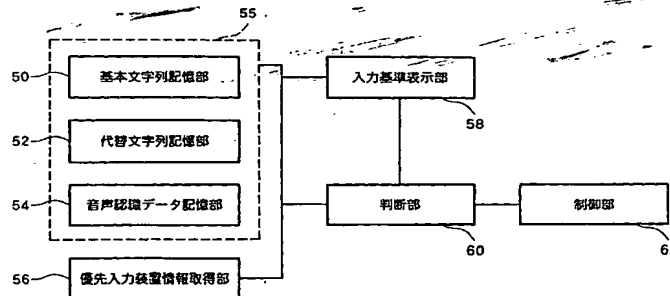
(JP). 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント
東京 (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT
TOKYO, INC.) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴
海一丁目 8 番 10 号 Tokyo (JP).

(72) 発明者; および
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 石川 裕崇
(ISHIKAWA, Hirofumi) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中
央区晴海一丁目 8 番 10 号 株式会社コナミコン
ピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 高
瀬 康実 (TAKASE, Yasumi) [JP/JP]; 〒104-6041 東京
都中央区晴海一丁目 8 番 10 号 株式会社コナミ
コンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP).
野辺 和彦 (NOBE, Kazuhiko) [JP/JP]; 〒104-6041 東京
都中央区晴海一丁目 8 番 10 号 株式会社コナミ
コンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP).

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE, GAME DEVICE CONTROL METHOD, PROGRAM, PROGRAM DISTRIBUTION DEVICE, INFORMATION STORAGE MEDIUM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、プログラム、プログラム配信装置及び情報記憶媒体



50...REFERENCE CHARACTER STRING STORAGE SECTION
52...ALTERNATIVE CHARACTER STRING STORAGE SECTION
54...SPEECH RECOGNITION DATA STORAGE SECTION
56...PRIORITY INPUT DEVICE INFORMATION ACQUISITION SECTION
58...INPUT REFERENCE DISPLAY SECTION
60...JUDGMENT SECTION
62...CONTROLLER

(57) Abstract: A game device capable of displaying as a guide a character string more appropriate for speech recognition. A priority input device information acquisition section (56) acquires priority input device information. When the priority input device information indicates a character input device, an input reference display section (58) and a judgment section (60) display a character input reference as an input reference so as to judge whether or not the input corresponds to the input reference. Moreover, when the priority input device information indicates a speech input device, a character input reference is displayed as an input reference and for a predetermined character input reference, a speech input reference corresponding to the character input reference is displayed as an input reference so as to judge whether or not the input corresponds to the speech recognition data related to the input reference. A controller (62) controls the game according to the judgment result.

(57) 要約: 音声入力時において、より音声認識に適した文字列を案内表示することができるゲーム装置を提供する。優先入力装置情報取得部 (56) は優先入力装置情報を取得する。入力基準表示部 (58) 及び判断部 (60) は、該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かが判断する。また、該優先入

[続葉有]



長岡 圭 (NAGAOKA, Kei) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 四蔵智美 (SHIGURA, Tomomi) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 岸野俊明 (KISHINO, Toshiaki) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒160-0022 東京都新宿区新宿二丁目4番16号 栄幸ビル9階 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT,

LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力力が、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断する。そして、制御部(62)は、該判断結果に基づいてゲームを制御する。

明 細 書

ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、プログラム、プログラム配信装置及び情報記憶媒体

5

技術分野

本発明は、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法、プログラム、プログラム配信装置及び情報記憶媒体に関する。

10 背景技術

プレイヤーに入力基準として文字列を案内表示し、該入力基準とプレイヤーによる入力とを比較し、その結果に基づいてゲームを制御する（例えば、ストーリーの進行等を制御する）ゲーム装置が知られている。

15 このようなゲーム装置において、プレイヤーによる入力を音声入力装置によって行えるようにすると、ゲーム性や操作性等を向上することができる反面、入力基準として案内表示される文字列によっては音声入力装置に適さないことがある。例えば、文字列の長さが短いと、音声認識率が低下する等の問題がある。

20 本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、音声入力時において、より音声認識に適した文字列を案内表示することができるゲーム装置、ゲーム制御方法、プログラム、プログラム配信装置及び情報記憶媒体を提供することにある。

25 発明の開示

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、優先入

力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力が、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力が、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段と、を含むことを特徴とする。

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得ステップと、前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力が、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理ステップと、前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力が、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理ステップと、を含むことを特徴とする。

また、本発明に係るプログラムは、ゲーム装置として、コンピュ

ータを機能させるためのプログラムであって、優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段、及び、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段、として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等の前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。なお、プログラムは、CD-ROM、DVD（商標）やメモリカード等の情報記録媒体に格納されるようにしてもよい。

本発明では、優先入力装置情報が取得される。ここで、優先入力装置情報は、ゲーム装置に接続される入力装置のいずれを優先させるか（使用するか）を示す情報である。該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準が入力基準として表示され、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かが判断され、該判断結果に基づいてゲームが制御される。また、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準が入力基準として表示されるとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準が入力基準として表示され、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを

判断され、該判断結果に基づいてゲームが制御される。ここで、所定文字入力基準は、例えば音声入力に適さない文字入力基準（文字列長が短いために音声認識率が低くなってしまうもの等）とすればよい。また、音声入力基準は、例えば、文字入力基準に所定文字列
5 を連結したものとすればよい。また、例えば、文字入力基準を複数回繰り返したものとしてもよい。また、例えば、プレイヤーが設定した名称を文字入力基準に連結したものとしてもよい。さらに、これらの組み合わせとしてもよい。

本発明によれば、優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき、
10 所定文字入力基準については、該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、入力に対する判断を、音声入力基準に対応する音声認識データに基づいてすることができるようになる。こうすれば、音声入力時には、音声入力に適さない入力基準に代えて、より音声入力に適した入力基準を案内表示することができ
15 るようになる。

また、本発明に係るゲーム装置は、基本文字列を記憶する基本文字列記憶手段と、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列を対応づけて記憶する代替文字列記憶手段と、前記基本文字列記憶手段に記憶さ
20 れている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する音声認識データを該
25 基本文字列に対応づけて記憶する音声認識データ記憶手段と、優先

入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列を入力基準として表示し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列を入力基準として表示し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列を入力基準として表示する入力基準表示手段と、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すものであるときには、その入力が、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応するものであるか否かを判断し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すものであるときには、その入力が、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かを判断する判断手段と、前記判断手段による判断結果に基づいて、ゲームを制御する制御手段と、を含むことを特徴とする。

本発明では、基本文字列が記憶される。また、基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列が対応づけて記憶される。さらに、基本文字列のうち、代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データが該基本文字列に対応づけて記憶され、代替文字列が対応づけて

記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する音声認識データが該基本文字列に対応づけて記憶される。そして、優先入力装置情報が取得される。優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、基本文字列が入力基準として表示され、その入力

5 該入力基準に対応するものであるか否かが判断される。また、優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列が入力基準として表示され、代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列が入力基準として表示され、その

10 入力が該入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かが判断される。そして、判断結果に基づいて、ゲームが制御される。ここで、文字列は長さ 1 の文字列、すなわち文字を含むものである。

本発明によれば、優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき、

15 代替文字列が対応づけて記憶されていない場合には、基本文字列を入力基準として表示し、代替文字列が対応づけて記憶されている場合には、代替文字列を入力基準として表示し、その入力が該入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かが判断されるようにすることができる。こうすれば、音声入力時（音

20 声入力装置使用時）には、音声入力に適さない入力基準（文字列）に代えて、より音声入力に適した入力基準（文字列）を案内表示することができるようになる。

また、本発明の一態様では、前記入力基準表示手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に応じたフォントサイズで、入力基準を表示することを特徴とする。こ

25 うすれば、優先入力装置情報に応じて、入力基準の表示フォントサ

イズが変更されるようにすることができるようになる。

また、本発明の一態様では、前記制御手段は、前記優先入力装置
情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に基づいて、所
定ゲームイベントの発生確率を制御する手段を含むことを特徴と
5 する。こうすれば、優先入力装置情報に応じて、ゲームイベントの
発生確率が制御されるようにすることができるようになる。

また、本発明に係るゲーム装置は、優先入力装置情報を取得する
手段と、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声
入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示
10 する手段と、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、
音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に
対応するものであるか否かを判断する手段と、該判断結果に基づい
て、ゲームを制御する手段と、を含むことを特徴とする。

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、優先入力装置情報
15 を取得するステップと、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示
すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる
入力基準を表示手段に表示させるステップと、前記優先入力装置情
報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、そ
の入力が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断
20 するステップと、該判断結果に基づいて、ゲームを制御するステッ
プと、を含むことを特徴とする。

また、本発明に係るプログラムは、ゲーム装置として、コンピュ
ータを機能させるためのプログラムであって、優先入力装置情報を
取得する手段、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、
25 音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を
表示する手段、前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、

音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段、及び、該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段、として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等の前記コンピュータを機能させるためのプログラムである。なお、プログラムは、CD-ROM、DVD（商標）やメモ리카ード等の情報記録媒体に格納されるようにしてもよい。

本発明では、優先入力装置情報が取得され、該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準が表示される。そして、該優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が、該異なる入力基準に対応するものであるか否かが判断される。そして、該判断結果に基づいて、ゲームが制御される。本発明によれば、文字入力時と音声入力時とで、入力基準の少なくとも一部を変えることができるようになる。そして、文字入力又は音声入力が、該入力基準に対応するものであるか否かが判断されるようにすることができるようになる。

また、本発明の一態様では、前記ゲーム装置は、文字入力装置と音声入力装置とを接続可能であることを特徴とする。

また、本発明に係るプログラム配信装置は、本発明に係るプログラムを記録した情報記憶媒体を備え、前記情報記憶媒体から前記プログラムを読み出し、一括又は分割配信する。なお、一括配信は、例えばプログラムの全体をまとめて配信することである。また、分割配信は、例えばゲームの局面に応じて必要なプログラムの一部を配信することである。

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

図 2 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置の機能ブロックを示す図である。

図 3 は、本発明の実施形態に係る選択肢情報テーブルの一例を示す図である。

図 4 は、本発明の実施形態に係るゲーム画面の一例を示す図である。

図 5 は、本発明の実施形態に係るゲーム画面の一例を示す図である。

図 6 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置における処理を示すフロー図である。

図 7 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置における処理を示すフロー図である。

図 8 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置における処理を示すフロー図である。

図 9 は、本発明の他の実施形態に係るプログラム配信システムの全体構成を示す図である。

20

発明を実施するための最良の形態

以下、本発明の実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

図 1 は、ゲーム装置 10 のハードウェア構成を示す図である。同図に示すように、ゲーム装置 10 は、モニタ 18 及びスピーカ 22 に接続された家庭用ゲーム機 46 に、情報記憶媒体たる DVD (Digital Versatile Disk; 商標) 25 が装着されることにより構

成される。ここでは、ゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機 4 6 に供給するために D V D 2 5 を用いるが、C D - R O M (Compact Disk - Read Only Memory ; 商標) や R O M (Read Only Memory) カード等、他のあらゆる情報記憶媒体を用いることができる。また、インターネット等のデータ通信網を介して遠隔地からゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機 4 6 に供給することもできる。

家庭用ゲーム機 4 6 は、マイクロプロセッサ 1 4、画像処理部 1 6、主記憶 2 6、入出力処理部 3 0、周辺機器インタフェース 3 1、音声処理部 2 0、及び D V D 再生部 2 4 を含んで構成されている。マイクロプロセッサ 1 4、画像処理部 1 6、主記憶 2 6、入出力処理部 3 0 及び周辺機器インタフェース 3 1 は、バス 1 2 によって相互データ通信可能に接続され、入出力処理部 3 0 には、コントローラ 4 8、音声処理部 2 0 及び D V D 再生部 2 4 が接続されている。また、周辺機器インタフェース 3 1 には入力装置 4 2 が接続されている。家庭用ゲーム機 4 6 の各構成要素は筐体内に收容されている。ここでは、モニタ 1 8 として家庭用テレビ受像器が用いられ、スピーカ 2 2 としてその内蔵スピーカが用いられる。

マイクロプロセッサ 1 4 は、図示しない R O M に格納されるオペレーティングシステムや D V D 2 5 から読み出されるゲームプログラムに基づいて、家庭用ゲーム機 4 6 の各部を制御する。バス 1 2 はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機 4 6 の各部でやり取りするためのものである。また、主記憶 2 6 には、D V D 2 5 から読み取られたゲームプログラム及びゲームデータが必要に応じて書き込まれる。画像処理部 1 6 は V R A M (Video Random Access Memory) を含んで構成されており、マイクロプロセッサ 1 4 から送

られる画像データを受け取ってVRAM上にゲーム画面を描画するとともに、その内容をビデオ信号に変換してモニタ18に出力する。

入出力処理部30はコントローラ48、音声処理部20及びDVD再生部24とマイクロプロセッサ14との間のデータ通信を中継するためのインタフェースである。コントローラ48は、プレイヤーが各種ゲーム操作の入力をするための操作入力手段である。音声処理部20はサウンドバッファを含んで構成されており、DVD25から読み出されてサウンドバッファに記憶された音楽やゲーム効果音等のデータを再生してスピーカ22から出力する。DVD再生部24は、マイクロプロセッサ14からの指示に従ってDVD25に記録されたゲームプログラム及びゲームデータを読み取る。周辺機器インタフェース31は家庭用ゲーム機46に各種周辺機器を接続するためのインタフェースであり、例えばUSB(Universal Serial Bus)インタフェースを採用することができる。周辺機器インタフェース31には、ここでは入力装置42、例えばキーボード(文字入力装置)やマイク(音声入力装置)等が接続される。

以上の構成を有するゲーム装置10により、本実施の形態では、子犬から成犬まで犬を育成する育成シミュレーションゲームを実現する。このゲームでは、ゲーム画面に選択肢として案内表示される文字列(入力基準)のいずれかを、プレイヤーは入力装置(入力装置42やコントローラ48等)によって入力することによって、選択肢の選択を行うようになっている。そして、選択肢の選択が行われると、その選択結果に基づいてゲームが進行される(具体的には、犬の育成パラメータが変化される)ようになっている。また、このゲームには、文字入力モードと音声入力モードとが用意されている。

文字入力モードは、案内表示される文字列に応じた入力を、文字入力装置によって行うゲームモードである。ここで、文字入力装置は、例えばキーボードやゲームコントローラ（ソフトウェアキーボード）等のように、文字入力可能な入力装置である。また、音声入力

5 モードは、案内表示される文字列に応じた入力を、音声入力装置によって行うゲームモードである。なお、このゲームは、ゲーム装置 10 に D V D 2 5 等によって供給されるゲームプログラムが実行されることによって実現されるものである。

図 2 は、ゲーム装置 10 において実現される機能のうち、本発明

10 に関連するものを中心として示す図である。これらの機能は、ゲーム装置 10 がゲームプログラムを実行することによって実現されるものである。ゲームプログラムは、D V D 2 5 等のコンピュータにより読み取り可能な情報記憶媒体や、インターネット等の通信ネットワークによってコンピュータに供給されるものである。同図に

15 示すように、ゲーム装置 10 は、基本文字列記憶部 50、代替文字列記憶部 52、音声認識データ記憶部 54、優先入力装置情報取得部 56、入力基準表示部 58、判断部 60 及び制御部 62 を含んで構成される。

基本文字列記憶部 50、代替文字列記憶部 52 及び音声認識データ記憶部 54 は、例えば D V D 2 5 や主記憶 26 等によって実現されるものである。基本文字列記憶部 50 は、基本文字列を記憶する。また、代替文字列記憶部 52 は、基本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列を対応づけて記憶する。また、音声認識データ記憶部 54 は、基本

20 文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列のうち、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字

列については、該基本文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶し、基本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列のうち、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する
5 音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶する。なお、文字列は長さ 1 の文字列、すなわち文字を含むものである。

基本文字列記憶部 50、代替文字列記憶部 52 及び音声認識データ記憶部 54 を含む記憶部 55 は、例えば図 3 に示すような選択肢情報テーブルを記憶する。同図に示すように、選択肢情報テーブル
10 は、選択肢 ID、基本文字列、代替文字列及び音声認識データを含んで構成される。選択肢 ID は、選択肢を識別するための情報である。同図によれば、選択肢 ID「001」には、基本文字列として「おて」、代替文字列として「おてだよ」、音声認識データとして「『おてだよ』の音声認識データ」が対応づけられている。

15 基本文字列は、文字入力モード時及び音声入力モード時の両方で使用され、代替文字列は、音声入力モード時においてのみ使用される。代替文字列は、音声入力モード時において、基本文字列に替えて選択肢（入力基準）として表示される。代替文字列が登録されていない場合には、音声入力モード時においても、基本文字列が選択
20 肢（入力基準）として表示される。音声認識データは、音声入力モード時においてのみ使用され、基本文字列に係る文字列、又は代替文字列に係る文字列に対応する音声データである。代替文字列が登録されている場合には、代替文字列に対応する音声データとなり、代替文字列が登録されていない場合には、基本文字列に対応する音
25 声データとなる。

先述したように、音声入力モードでは、プレイヤは選択しようと

する選択肢に係る文字列を、音声入力することになる。この場合、
選択肢として案内表示される文字列によっては、音声入力に適さない
場合がある。例えば、文字列の長さが短い場合には、一般的に音
声認識率が低下する傾向があるため、プレイヤーが選択しようとする
5 選択肢を音声入力によって指示しても、指示したと認識されず、ゲ
ーム性を著しく損ねることになってしまう。そこで、ゲーム装置 1
0 では、基本文字列のうち、音声認識率の低下を招くおそれがある
ものについては、代替文字列を別途記憶するようになっている。そ
して、音声入力モード時には、代替文字列を優先的に使用するよう
10 になっている。すなわち、代替文字列が存在する場合には代替文字
列を選択肢として案内表示し、代替文字列が存在しない場合には基
本文字列を選択肢として案内表示するようになっている。

なお、代替文字列は、同図に示すように、基本文字列に所定文字
列を連結するようによればよい。また、基本文字列を複数回繰り返
15 すものとしてもよいし、プレイヤーが設定した名称（例えば、本実施
の形態の場合における犬の名称のように育成対象ゲームキャラク
タの名称）を基本文字列に連結したものとしてもよい。さらに、こ
れらを組み合わせるようによってもよい。例えば、プレイヤーが設定し
た名称を基本文字列に連結し、さらに所定文字列を連結させたもの
20 を代替文字列としてもよい。なお、基本文字列にプレイヤーが設定し
た名称を連結させたものを代替文字列とする場合には、選択肢情報
テーブルに基本文字列に対応する音声データを記憶させておき、音
声認識処理時（図 8 の S 3 0 2 等）において該音声データと該名称
に対応する音声データとに基づいて音声認識データを生成するよ
25 うによればよい。

優先入力装置情報取得部 5 6 は、例えばマイクロプロセッサ 1 4

等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現され、優先入力装置情報を取得する。優先入力装置情報は、ゲーム装置 10 に含まれる入力装置（入力装置 42 やコントローラ 48 等）のうち、いずれからの入力を優先するかを示すものである。例えば、優先入力装置情報は、プレイヤーがゲーム環境設定画面等で設定できるようにすればよい。この場合、優先入力装置情報取得部 56 は、プレイヤーによって設定された優先入力装置情報を取得するようにすればよい。また、例えば、優先入力装置情報取得部 56 は、入力装置の接続状況を検出することによって、優先入力装置情報を取得するようにしてもよい。この場合、優先入力装置情報取得部 56 は、接続可能な入力装置に対応づけて優先順位情報をあらかじめ記憶しておき、該優先順位情報に基づいて、優先入力装置とする入力装置を判断するようにすればよい。

入力基準表示部 58 は、例えばマイクロプロセッサ 14、画像処理部 16 やモニタ 18 等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現されるものである。優先入力装置情報取得部 56 によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すとき（文字入力モード時）には、基本文字列記憶部 50 によって記憶されている基本文字列を入力基準（選択肢）として表示する。一方、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき（音声入力モード時）には、基本文字列記憶部 50 に記憶されている基本文字列のうち、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列を入力基準として表示し、代替文字列記憶部 52 に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列を入力基準として表示する。

すなわち、入力基準表示部 58 は、取得される優先入力装置情報

が文字入力装置を示すときには、基本文字列（文字入力基準）を入力基準として表示し、取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、基本文字列（文字入力基準）を入力基準として表示するとともに、所定基本文字列（文字入力基準）については該基本文字列（文字入力基準）に対応する代替文字列（音声入力基準）を入力基準として表示する。

判断部 60 は、例えばマイクロプロセッサ 14 等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現されるものである。優先入力装置情報取得部 56 によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、その入力が、入力基準表示部 58 によって表示される入力基準に対応するものであるか否かを判断する。一方、該優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、その入力が、入力基準表示部 58 によって表示される入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かを判断する。

制御部 62 は、例えばマイクロプロセッサ 14 等を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現され、判断部 60 による判断結果に基づいて、ゲームを制御する（例えば、ゲームのストーリーを進行させたり、育成対象ゲームキャラクタのパラメータを変化させたりする）。

以下に、ゲーム装置 10 の動作について説明する。

図 4 及び図 5 は、本実施形態に係るゲーム装置 10 のモニタ 18 に表示されるゲーム画面の一例を示している。図 4 は文字入力モード時の、図 5 は音声入力モード時のゲーム画面の一例を示している。ここでは、選択肢情報テーブル（図 3）における、文字列 ID「001」～「003」の選択肢がゲーム画面に表示されることとして

説明する。

なお、本実施形態に係るゲーム装置 10 では、入力モードの選択（文字入力モードか音声入力モードかの選択）は、プレイヤーがゲーム環境設定画面において行えるようになっている。プレイヤーは文字入力装置を使用するのであれば、ゲーム環境設定画面において文字入力モードを選択し、音声入力装置を使用するのであれば、ゲーム環境設定画面において音声入力モードを選択することになる。ゲーム環境設定画面は、例えばオプション機能の 1 つとして提供されるようにすればよい。また、入力モードの選択は、入力装置の接続状況に基づいてなされるようにしてもよい。例えば、文字入力装置が接続されていれば文字入力モードが、音声入力装置が接続されていれば音声入力モードが自動的に選択されるようにすればよい。また、入力装置について優先順位を記憶しておき、該優先順位に基づいて入力モードが選択されるようにしてもよい。例えば、文字入力装置と音声入力装置とが接続される場合には、音声入力モードが選択されるようにすればよい。

図 4 に示すように、文字入力モード時のゲーム画面 70 には、選択肢（選択肢を示すシンボル画像）72a～c が表示されている。選択肢 72a～c にはそれぞれ、「おて」「おすわり」「じゃんぷ」というように、文字列（入力基準）が表示されている。表示される文字列（入力基準）のうち、選択しようとする選択肢に係る文字列が、文字入力装置によって正確に入力されると、該選択肢が選択（決定）されるようになっている。例えば、選択肢「おすわり」を選択するのであれば、プレイヤーは文字入力装置によって「おすわり」と入力することになる。なお、文字入力モード時には、文字が正確に 1 文字入力されるごとに、入力基準の表示が更新されるよう

になっている。例えば、選択肢「おすわり」を選択するために、「おす」まで入力した段階では、該選択肢に係る入力基準としては「わり」と表示されるようになっている。

図 5 に示すように、音声入力モード時のゲーム画面 70 にも、文字入力モード時と同様に、選択肢（選択肢を示すシンボル画像）72 a ~ c が表示されている。選択肢 72 a については、文字入力モード時と異なり、文字列「おてだよ」が表示されている。図 3 に示すように、基本文字列「おて」には、代替文字列「おてだよ」が対応づけて登録されているため、このように表示される。表示される文字列（入力基準）のうち、選択しようとする選択肢に係る文字列に対応する音声が入力装置によって入力されると、該選択肢が選択（決定）されるようになっている。例えば、「おてだよ」を選択するのであれば、音声入力装置によって「おてだよ」と入力することになる。

なお、ゲーム画面 70（図 4 又は図 5）には、制限時間が設けられている。したがって、プレイヤーは該制限時間内に、選択肢に係る文字列（入力基準）のいずれかを、文字入力装置又は音声入力装置によって正確に入力することによって、選択肢の選択（決定）を完了する必要がある。

次に、ゲーム装置 10 における処理、特に本発明に関連する処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、ゲーム装置 10 においてゲームプログラムが実行されることによって実現される。

図 6 は、ゲーム画面 70（図 4 又は図 5）を表示するための処理を示している。同図に示すように、本処理では第一に、ゲーム画面 70 に表示する選択肢の選択肢 ID（複数ある場合には最初の ID）を取得する（S101）。本実施の形態では、ゲーム画面ごと

に表示対象の選択肢 I D が記憶されるようになっており、これに基づいて選択肢 I D を取得するようになっている。次に、音声入力モードであるか否かを判断する (S 1 0 2)。すなわち、優先入力装置情報を取得する。本実施の形態では、ゲーム環境設定画面において入力モードの設定がなされるようになっているため、音声入力モードであるか否かはその設定内容に基づいて取得される。音声入力モードでない場合、すなわち文字入力モードである場合には、S 1 0 1 で取得した選択肢 I D (以下、対象選択肢 I D) に係る基本文字列を、選択肢情報テーブル (図 3) から取得する (S 1 0 6)。

10 一方、音声入力モードである場合には、対象選択肢 I D について代替文字列が登録されているか否かを、選択肢情報テーブルに基づいて判断する (S 1 0 3)。代替文字列が登録されていない場合には、対象選択肢 I D に係る基本文字列を選択肢情報テーブルから取得する (S 1 0 5)。一方、代替文字列が登録されている場合には、
15 該代替文字列を選択肢情報テーブルから取得する (S 1 0 4)。この場合、音声認識データも併せて取得する (S 1 0 7)。そして、ゲーム画面 7 0 に表示すべき選択肢が他にもあるか否かを判断する (S 1 0 8)。他にもある場合には、次の選択肢 I D を S 1 0 1 において取得し、S 1 0 2 ~ S 1 0 7 の処理を同様に実行する。こ
20 うして、ゲーム画面 7 0 に表示するすべての選択肢について、S 1 0 1 ~ S 1 0 7 の処理を実行する。

そして、ゲーム画面 7 0 を表示する (S 1 0 9)。文字入力モードの場合には、S 1 0 6 において取得した基本文字列に基づいて、選択肢 (入力基準) の表示を行う。音声入力モードの場合には、S
25 1 0 5 において取得した基本文字列、又は S 1 0 4 において取得した代替文字列に基づいて、選択肢 (入力基準) の表示を行う。また、

この場合には、S 1 0 7 において取得した音声認識用データを主記憶 2 6 上に読み込む。そして、本処理を終了する。

次に、ゲーム画面 7 0 における選択処理について説明する。図 7 及び図 8 は、ゲーム画面 7 0 における選択処理を示している。図 7
5 は、文字入力モード時の選択処理を示しており、図 8 は音声入力モード時の選択処理を示している。

図 7 に示すように、文字入力モード時の選択処理では、タイムアップであるか否か(制限時間内であるか否か)について判断する(S
2 0 1)。タイムアップ(制限時間を経過した)と判断される場合
10 には、本処理を終了する。一方、制限時間内と判断される場合には、プレイヤーによって操作がなされたか否かについて判断する(S 2 0 2)。操作がなされていない場合には、タイムアップであるか否か(S 2 0 1)、操作がなされたか否か(S 2 0 2)について監視を続行する。

15 一方、操作がなされた場合には、該操作がいずれかの選択肢の待ち受け操作であるか否かを判断する(S 2 0 3)。ここで、待ち受け操作は、選択候補の肢について入力済み部分を除いた部分の先頭文字を入力する操作となる。いずれの選択肢に係る先頭文字も未だ入力されていない場合には、すべての選択肢に係る先頭文字を入力
20 する操作が待ち受け操作となる。また、選択候補の肢は、入力済みの文字列と前方一致の関係にある選択肢である。なお、本実施の形態では、ゲーム画面 7 0 (選択画面)には、選択候補の肢の未入力部分のみが表示されるようになっている。いずれかの選択肢の待ち受け操作でない場合には、タイムアップであるか否か(S 2 0 1)、
25 操作がなされたか否か(S 2 0 2)について監視する。

一方、いずれかの選択肢の待ち受け操作である場合には、全操作

完了か否かを判断する（S 2 0 4）。全操作完了は、いずれかの選択肢について、すべての文字が正確に入力された状態である。全操作完了でない場合には、待ち受け操作を更新する（S 2 0 5）。ここでは、まず選択候補の肢を判断する。すなわち、入力済み文字列と前方一致の関係にある選択肢を選択候補の肢とする。そして、待ち受け操作を、選択候補の肢の入力済み部分を除いた部分の先頭文字（次に入力されるべき文字）を入力する操作へと更新する。

次に、選択候補外の肢を記録する（S 2 0 6）。すなわち、入力済み文字列と前方一致の関係にある選択肢を選択候補の肢を記録する。そして、選択画面を更新する（S 2 0 7）。S 2 0 6において記録した情報に基づいて、選択候補外の肢については表示制限するように選択画面を更新する。また、選択候補の肢については未入力部分のみが表示されるように選択画面を更新する。そして、タイムアップであるか否か（S 2 0 1）、操作がなされたか否か（S 2 0 2）について監視する。

一方、S 2 0 4において全操作完了と判断される場合には、すべての文字入力がなされた選択肢を、プレイヤーによって選択された選択肢として決定し（S 2 0 8）、本処理を終了する。

図 8 に示すように、音声入力モード時の選択処理では、タイムアップであるか否か（制限時間内であるか否か）について判断する（S 3 0 1）。タイムアップ（制限時間を経過した）と判断される場合には、本処理を終了する。一方、制限時間内と判断される場合には、入力音声を取得されたか否かについて判断する（S 3 0 2）。取得されていない場合には、タイムアップであるか否か（S 3 0 1）、入力音声を取得されたか否か（S 3 0 2）について監視を続行する。

一方、入力音声を取得された場合には、各選択肢に対応する音声

認識データについて、入力音声との一致度を取得する(S 3 0 3)。
なお、一致度は、入力音声データと、主記憶 2 6 上に読み込まれた
音声データとを比較することによって取得する。次に、S 3 0 3 に
5 において取得された各一致度について、所定一致度以上のものが存在
するか否かを判断する(S 3 0 4)。所定一致度以上のものがない
場合には、タイムアップであるか否か(S 3 0 1)、入力音声が取
得されるか否か(S 3 0 2)の監視を続行する。

一方、所定一致度以上のものが存在する場合には、該一致度に係
る音声認識データに対応する選択肢を、プレイヤーにより選択された
10 選択肢として決定する(S 3 0 5)。なお、所定一致度以上のもの
が複数の存在する場合には、より一致度が高い音声認識データに対
応する選択肢を、プレイヤーにより選択された選択肢として決定する
ようにしてもよい。または、一つの選択肢を特定できないのである
から、所定一致度以上のものがない場合と同様に、タイムアップで
15 あるか否か(S 3 0 1)、入力音声を取得されるか否か(S 3 0 2)
の監視を続行するようにし、プレイヤーに再度音声入力を促すよう
にしてもよい。

以上説明したように、本実施の形態に係るゲーム装置 1 0 によれ
ば、所定選択肢については、基本文字列の他に代替文字列が記憶さ
20 れ、該代替文字列に対応する音声認識データが記憶される。そして、
音声入力モード時には、該所定選択肢については、代替文字列が基
本文字列に代えて選択肢表示される。このため、音声入力装置使用
時(音声入力モード時)には、音声入力に適さない選択肢の代わり
に、より音声入力に適した選択肢を表示することができるようにな
25 る。こうすれば、例えば、文字列長が短いことにより音声認識率が
低くなる等、音声認識に適さない選択肢について、音声入力時には、

より音声認識に適した選択肢を表示することができるようになる。

なお、本発明は上記実施の形態に限定されるものではない。

例えば、ゲーム画面 70 において、選択肢（入力基準）の表示フォントサイズを入力モード（優先入力装置情報）に応じて変えるようにしてもよい。例えば、文字入力モードと音声入力モードとでフォントサイズを変えるようにしてもよい。こうすれば、選択肢の表示フォントサイズを、入力モードの特性（特徴）に適したものとすることができるようになる。例えば、所定入力モードが低年齢層プレイヤーを意識したものである場合には、該所定入力モード時の選択肢表示フォントサイズを大きめにしたりすることができるようになる。

また、例えば、入力モードに応じて（優先入力装置情報に基づいて）、所定ゲームイベントの発生確率を制御するようにしてもよい。ここで、ゲームイベントは、例えばゲームにおいて発生するミニゲーム等であってもよい。こうすれば、例えば、入力装置の特性（特徴）に応じて、ゲームイベントの発生確率を変えるようにすることができるようになる。例えば、音声入力装置に適応しにくいようなミニゲーム等の発生確率を、音声入力モード時には低くする（例えば、全く発生しないようにする）ことができるようになる。

また、例えば、以上の説明は本発明を家庭用ゲーム機 11 を用いて実施する例についてのものであるが、業務用ゲーム装置にも本発明は同様に適用可能である。この場合、DVD 25 に代えてより高速な記憶装置を用い、モニタ 18 やスピーカ 22 も一体的に形成することが好ましい。

さらに、以上の説明ではプログラムを情報記憶媒体たる DVD 25 から家庭用ゲーム機 46 に供給するようにしたが、通信ネットワ

ークを介してプログラムを家庭等に配信するようにしてもよい。図
9は、通信ネットワークを用いたプログラム配信システムの全体構
成を示す図である。同図に基づいて本発明に係るプログラム配信方
法を説明する。同図に示すように、このプログラム配信システム 1
5 00は、ゲームデータベース102（情報記憶媒体）、サーバ10
4、通信ネットワーク106、パソコン108、家庭用ゲーム機1
10、PDA（携帯情報端末）112を含んでいる。このうち、ゲ
ームデータベース102とサーバ104とによりプログラム配信
装置114が構成される。通信ネットワーク106は、例えばイン
10 ターネットやケーブルテレビネットワークを含んで構成されてい
る。このシステムでは、ゲームデータベース102に、DVD25
の記憶内容と同様のプログラムが記憶されている。そして、パソコ
ン108、家庭用ゲーム機110又はPDA112等を用いて需要
者がゲーム配信要求をすることにより、それが通信ネットワーク1
15 06を介してサーバ104に伝えられる。そして、サーバ104は
ゲーム配信要求に応じてゲームデータベース102からプログラ
ムを読み出し、それをパソコン108、家庭用ゲーム機110、P
DA112等、ゲーム配信要求元に送信する。ここではゲーム配信
要求に応じてゲーム配信するようにしたが、サーバ104から一方
20 的に送信するようにしてもよい。また、必ずしも一度にゲームの実
現に必要な全てのプログラムを配信（一括配信）する必要はなく、
ゲームの局面に応じて必要な部分を配信（分割配信）するよう
にしてもよい。このように通信ネットワーク106を介してゲーム配信
するようにすれば、プログラムを需要者は容易に入手することがで
25 きるようになる。

産業上の利用可能性

- 以上説明したように、本発明によれば、優先入力装置情報が音声入力装置を示すとき、所定文字入力基準については、該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、入力に対する
- 5 判断を、音声入力基準に対応する音声認識データに基づいてすることができるようになる。こうすれば、音声入力時には、音声入力に適さない入力基準に代えて、より音声入力に適した入力基準を案内表示することができるようになる。

請 求 の 範 囲

1. 優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、
前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装
5 置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準と
して表示し、その入力が、該入力基準に対応するものであるか否か
を判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手
段と、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装
10 置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準と
して表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基
準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力が、
該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを
判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段
15 と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

2. 基本文字列を記憶する基本文字列記憶手段と、

前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列の少なくとも一部について、それぞれ代替文字列を対応づけて記憶する代替文字列記憶手段と、

- 5 前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列に対応する音声認識データを該基本文字列に対応づけて記憶する音声認識データ記憶手段と、

優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段と、

- 15 前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列を入力基準として表示し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されていない基本文字列については、該基本文字列を入力基準として表示し、前記基本文字列記憶手段に記憶されている基本文字列のうち、前記代替文字列記憶手段に代替文字列が対応づけて記憶されている基本文字列については、該代替文字列を入力基準として表示する入力基準表示手段と、

- 25 前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すものであるときには、その入力、前

記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応するものであるか否かを判断し、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すものであるときには、その入力、前記入力基準表示手段によって表示される入力基準に対応づけられた音声認識データに対応するものであるか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、ゲームを制御する制御手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

10

3. 請求の範囲第2項に記載のゲーム装置において、

前記入力基準表示手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に応じたフォントサイズで、入力基準を表示することを特徴とするゲーム装置。

15

4. 請求の範囲第2項又は第3項のいずれかに記載のゲーム装置において、

前記制御手段は、前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報に基づいて、所定ゲームイベントの発生確率を制御する手段を含むことを特徴とするゲーム装置。

20

5. 優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得ステップと、

前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、
5 準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理ステップと、

前記優先入力装置情報取得ステップにおいて取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、
10 準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、
が、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理ステップと、

15 を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

6. ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、

優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置
5 情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力
が、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段、及び、

前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置
10 情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力
が、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段、
15 として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

7. 優先入力装置情報を取得する手段と、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段と、
20 段と、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力
が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段と、

該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段と、
25 を含むことを特徴とするゲーム装置。

8. 優先入力装置情報を取得するステップと、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示手段に表示させるステップと、

5 前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断するステップと、

該判断結果に基づいて、ゲームを制御するステップと、
を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

10

9. ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムであって、

優先入力装置情報を取得する手段、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に対応するものであるか否かを判断する手段、及び、

20 該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラム。

10. 請求の範囲第1項～第4項、第7項のいずれかに記載のゲーム装置において、

25 前記ゲーム装置は、文字入力装置と音声入力装置とを接続可能であることを特徴とするゲーム装置。

1 1. 請求の範囲第6項又は第9項に記載のプログラムを記録した情報記憶媒体を備え、前記情報記憶媒体から前記プログラムを読み出し、配信するプログラム配信装置。

- 5 1 2. ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

優先入力装置情報を取得する優先入力装置情報取得手段、

- 10 前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が文字入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する文字入力処理手段、及び、

- 15 前記優先入力装置情報取得手段によって取得される優先入力装置情報が音声入力装置を示すときには、文字入力基準を入力基準として表示するとともに、所定文字入力基準については該文字入力基準に対応する音声入力基準を入力基準として表示し、その入力、該入力基準に係る音声認識データに対応するものであるか否かを判断し、該判断結果に基づいてゲームを制御する音声入力処理手段、
- 20 として前記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

13. ゲーム装置として、コンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

優先入力装置情報を取得する手段、

- 5 前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、少なくとも一部が異なる入力基準を表示する手段、

前記優先入力装置情報が文字入力装置を示すときと、音声入力装置を示すときとで、その入力が、前記異なる入力基準に対応するも

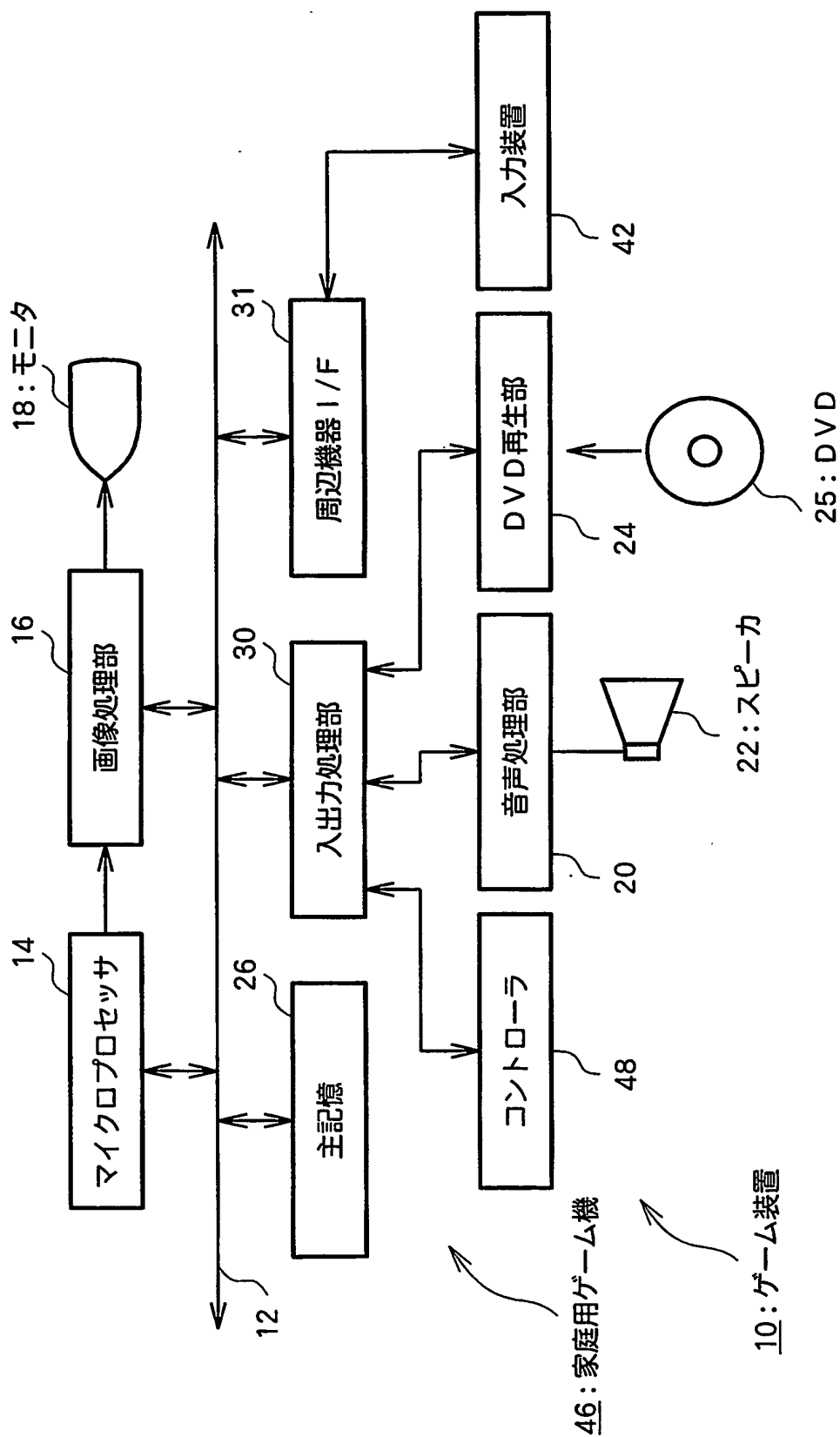
- 10 のであるか否かを判断する手段、及び、

該判断結果に基づいて、ゲームを制御する手段、

として前記コンピュータを機能させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体。

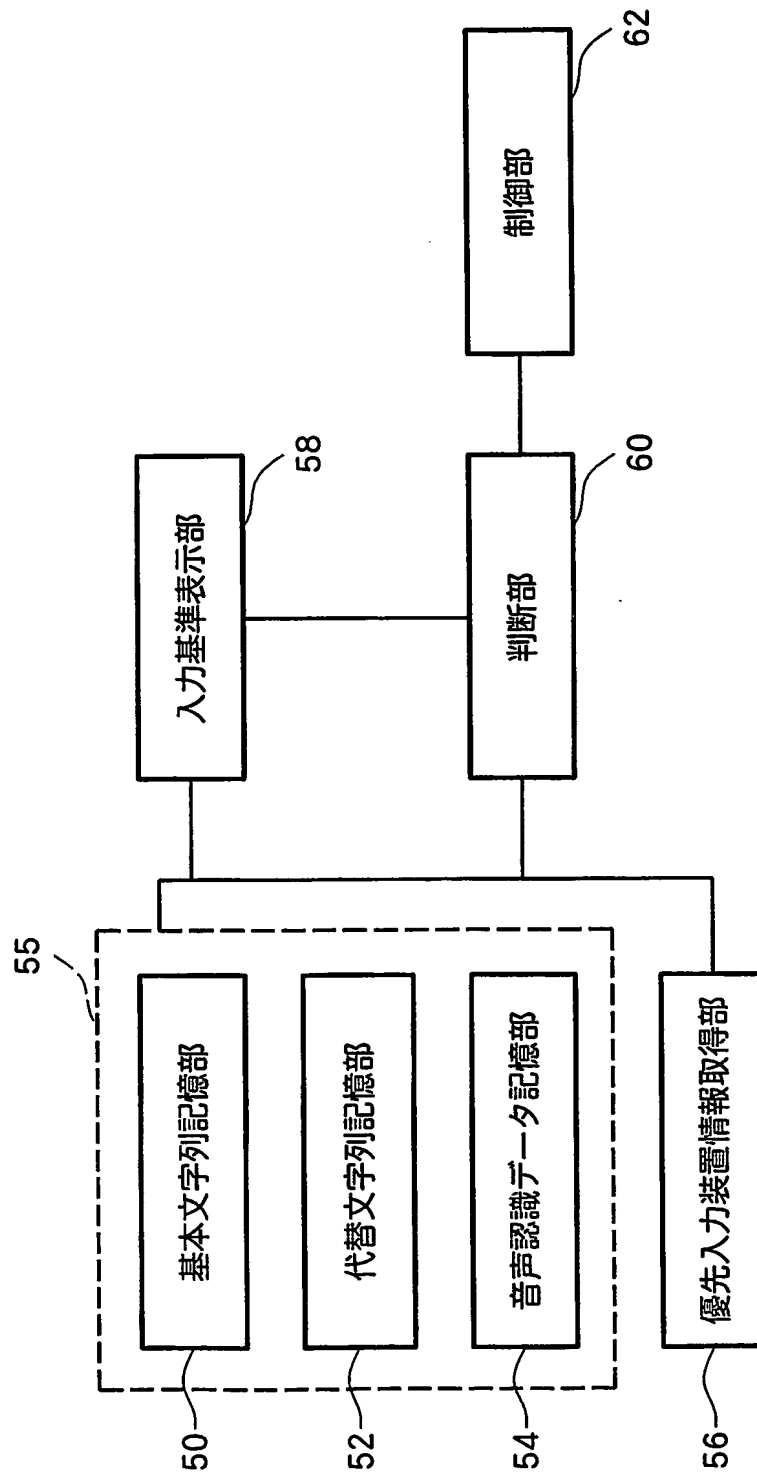
1 / 8

図 1



2 / 8

図 2



選択肢 I D	基本文字列	代替文字列	音声認識データ
0 0 1	おて	おてだよ	「おてだよ」の音声認識データ
0 0 2	おすわり		「おすわり」の音声認識データ
0 0 3	じゃんぷ		「じゃんぷ」の音声認識データ

4 / 8

図 4

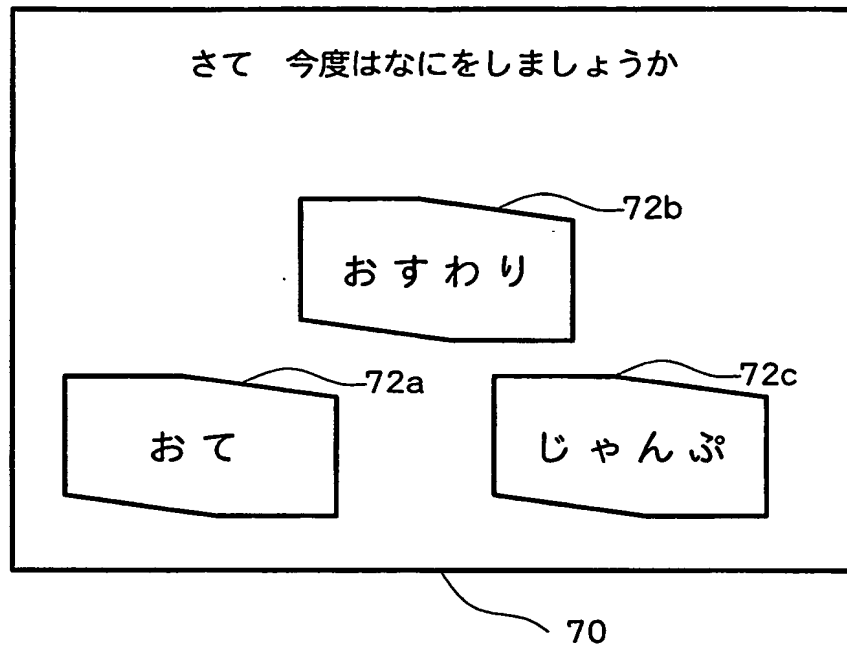
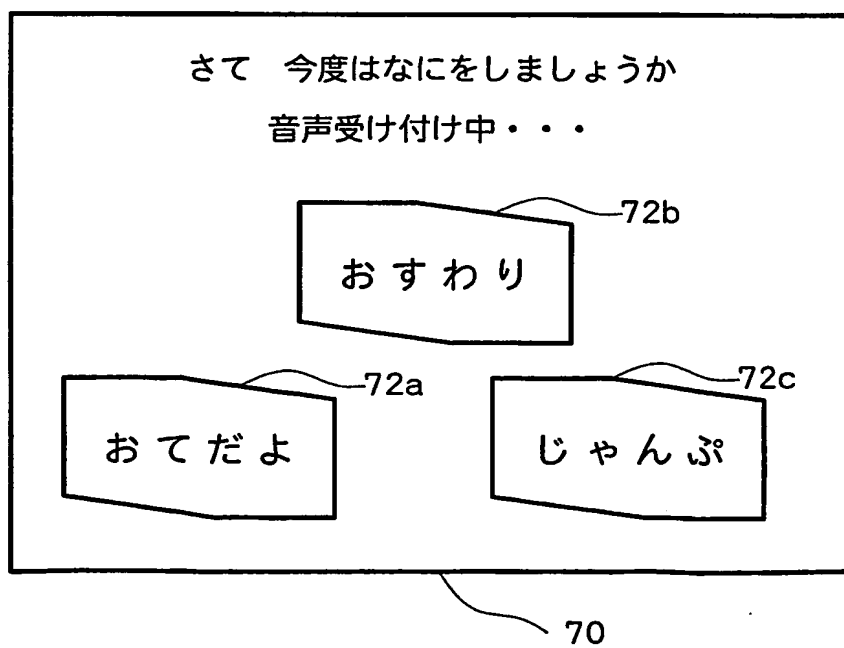
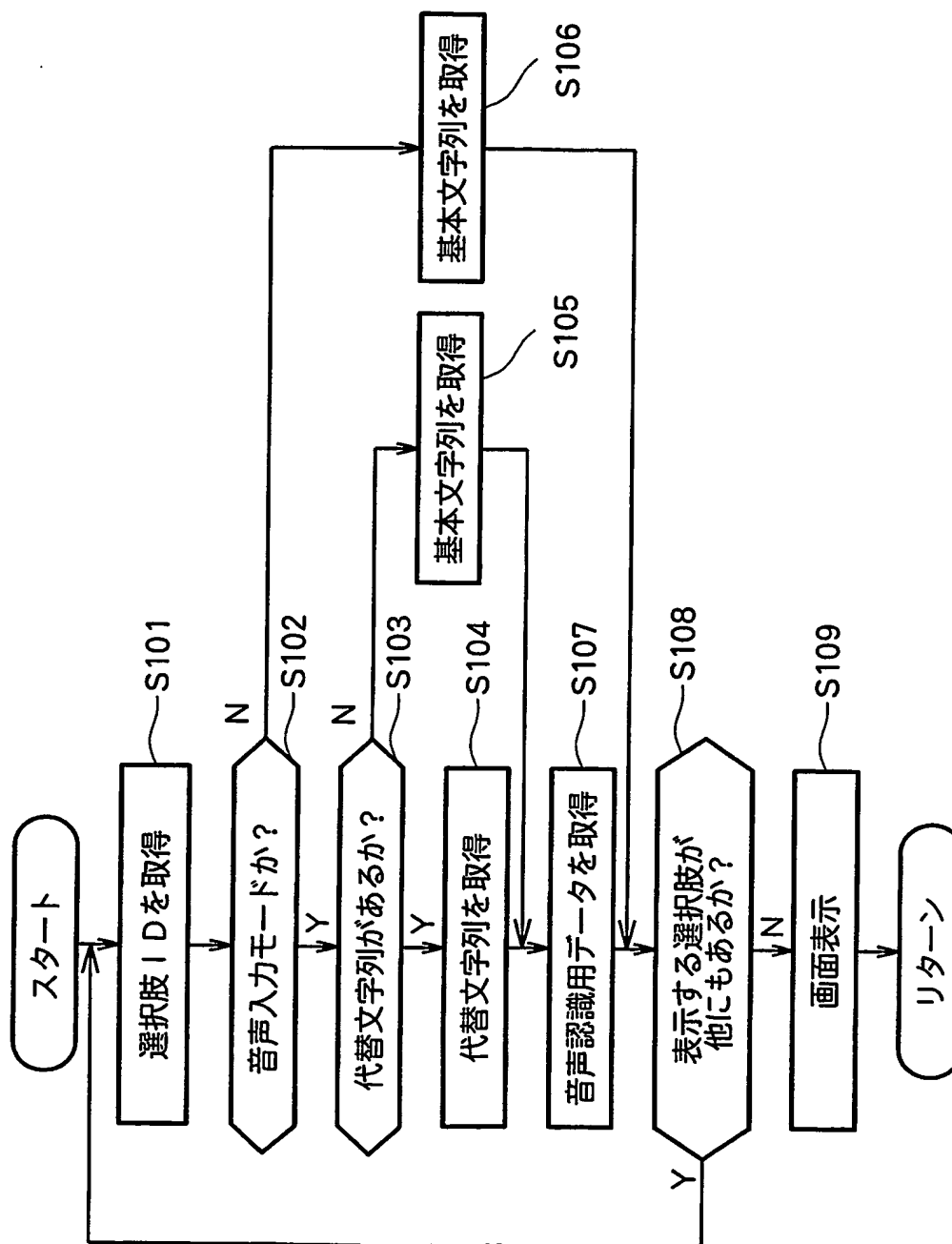


図 5



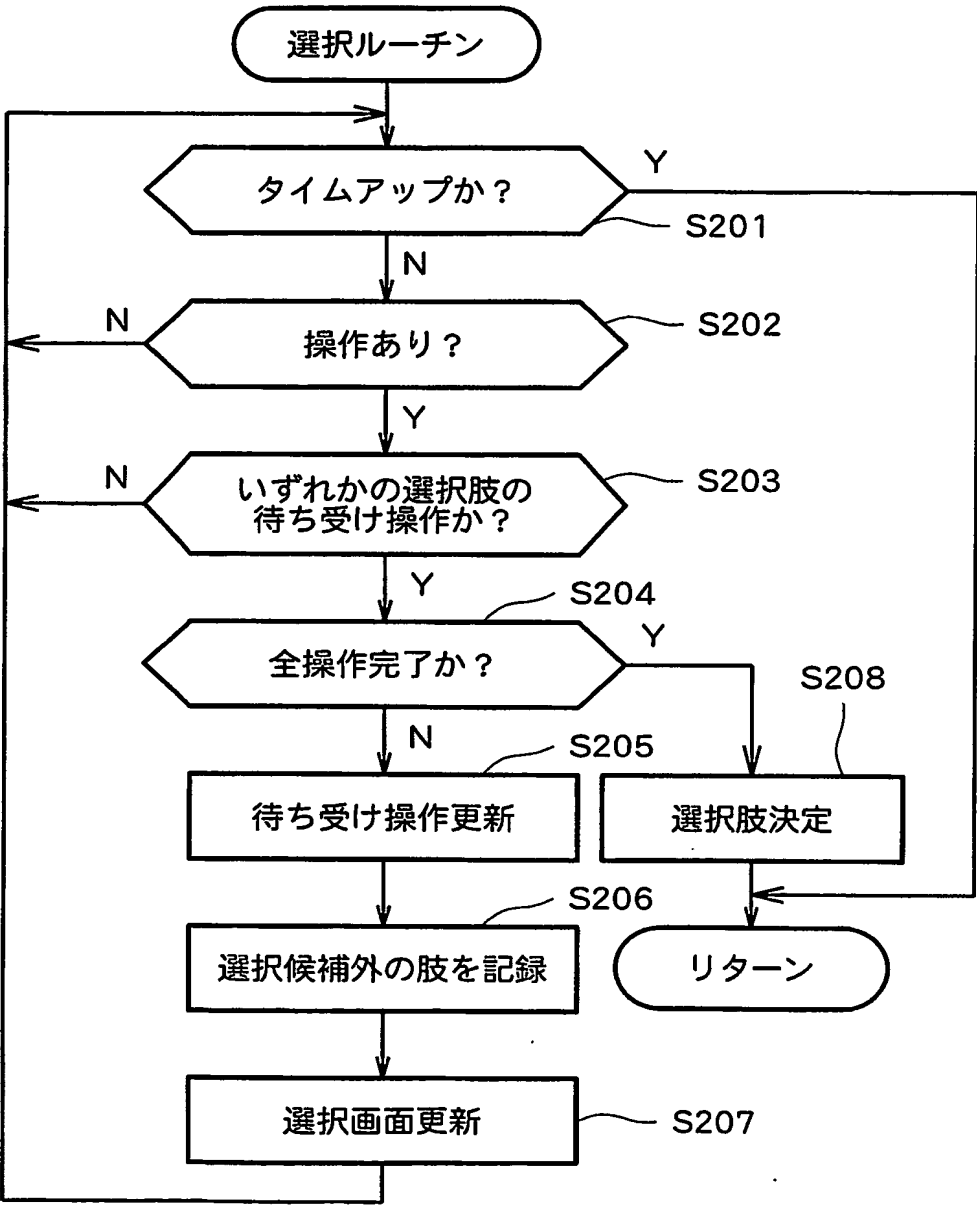
5 / 8

図 6



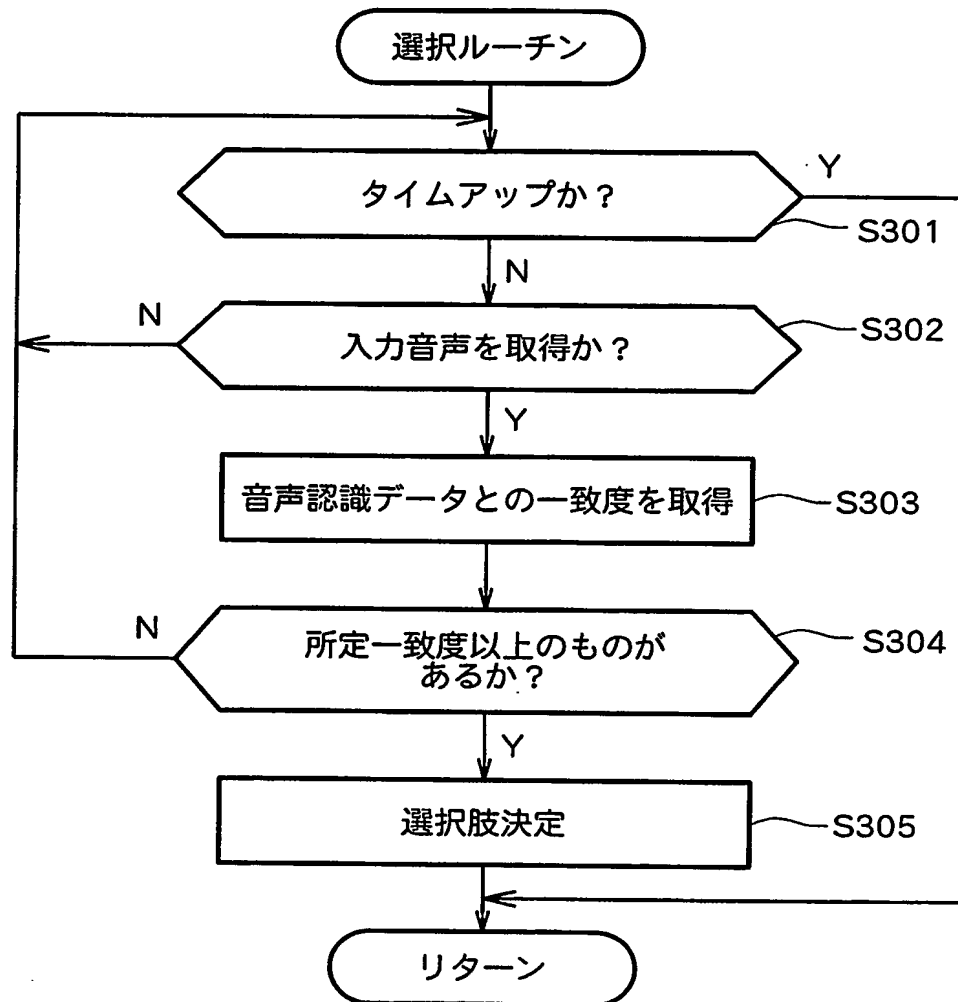
6 / 8

図 7



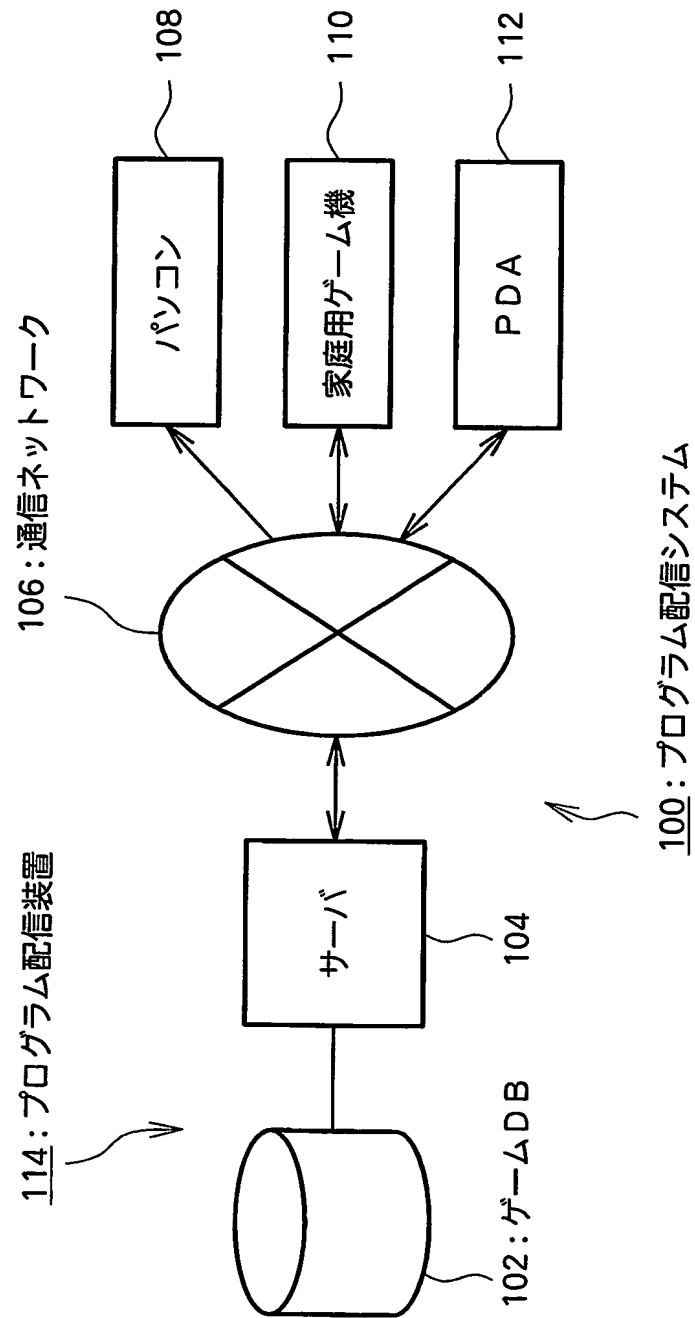
7 / 8

図 8



8 / 8

図 9



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

/JP03/07727

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F13/00, A63F13/06, G06F3/16, G10L15/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F13/00-13/12, A63F9/24, G06F3/16, G10L15/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2003	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X A	JP 2002-35421 A (Kabushiki Kaisha Konami Computer Entertainment Tokyo), 05 February, 2002 (05.02.02), Par. No. [0043]; Fig. 5 (Family: none)	11 1-10, 12-13
A	EP 850673 A1 (SEGA ENTERPRISES, LTD.), 01 July, 1998 (01.07.98), Full text; Figs. 1 to 7 & WO 98/02223 A1 Full text; Figs. 1 to 7	1-13
A	EP 1219331 A2 (Sony Computer Entertainment Inc.), 03 July, 2002 (03.07.02), Full text; Figs. 1 to 17 & JP 2002-248261 A Full text; Figs. 1 to 17	1-13

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not

considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing

date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is

cited to establish the publication date of another citation or other

special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other

means

"P" document published prior to the international filing date but later

than the priority date claimed

"T"

later document published after the international filing date or

priority date and not in conflict with the application but cited to

understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be

considered novel or cannot be considered to involve an inventive

step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be

considered to involve an inventive step when the document is

combined with one or more other such documents, such

combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
04 September, 2003 (04.09.03)

Date of mailing of the international search report
16 September, 2003 (16.09.03)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

JP03/07727

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2000-181897 A (Casio Computer Co., Ltd.), 30 June, 2000 (30.06.00), Full text; Figs. 1 to 26 (Family: none)	1-13
A	EP 1127595 A1 (SEGA ENTERPRISES, LTD.), 29 August, 2001 (29.08.01), Full text; Figs. 1 to 23 & JP 2001-145781 A Full text; Figs. 1 to 23	1-13

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl¹ A63F13/00, A63F13/06, G06F3/16, G10L15/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int.Cl¹ A63F13/00-13/12, A63F9/24, G06F3/16, G10L15/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2003年
日本国登録実用新案公報	1994-2003年
日本国実用新案登録公報	1996-2003年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X A	JP 2002-35421 A (株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京) 2002.02.05, 段落番号【0043】、第5図 (ファミリーなし)	11 1-10, 12-13
A	EP 850673 A1 (SEGA ENTERPRISES, LTD.) 1998.07.01, 全文, 第1-7図 & WO 98/02223 A1, 全文, 第1-7図	1-13

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

04.09.03

国際調査報告の発送日

16.09.03

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
郵便番号100-8915
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎



2 T

9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	EP 1219331 A2 (Sony Computer Entertainment Inc.) 2002. 07. 03, 全文, 第1-17図 & JP 2002-248261 A, 全文, 第1-17図	1-13
A	JP 2000-181897 A (カシオ計算機株式会社) 2000. 06. 30, 全文, 第1-26図 (ファミリーなし)	1-13
A	EP 1127595 A1 (SEGA ENTERPRISES, LTD.) 2001. 08. 29, 全文, 第1-23図 & JP 2001-145781 A, 全文, 第1-23図	1-13

第Ⅰ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第1ページの2の続き)

法第8条第3項(PCT17条(2)(a))の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求の範囲 _____ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。つまり、
2. ☐ 請求の範囲 _____ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲 _____ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第Ⅱ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第1ページの3の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるときの国際調査機関は認めた。

請求の範囲1-6と請求の範囲7-12の発明に共通する技術的特徴は、ポイント振り替えを行う点であるが、そのような技術的特徴は、従来より周知であり、PCT規則13.2に規定する一又は二以上の同一又は対応する特別な技術的特徴とはなり得ない。

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☒ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ G06F17/60, G06F12/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ G06F17/60, G06F12/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年

日本国公開実用新案公報 1971-2003年

日本国登録実用新案公報 1994-2003年

日本国実用新案登録公報 1996-2003年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2002-140642 A (イオンクレジットサービス株式会社、アクセンチュア株式会社), 2002.05.17,	1-6
Y	【0020】-【0099】段落, 図1、4 (ファミリーなし)	7-12
Y	GRAY et al. TRANSACTION PROCESSING. San Francisco, California: Morgan Kaufmann Publishers, Inc, 1993, ISBN 1-55860-190-2, pp. 434-435	7-12

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)

「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

01.08.03

国際調査報告の発送日

19.08.03

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

谷口 信行

5L

9467

電話番号 03-3581-1101 内線 3560